***Ora de curs***

***(20.02.2014)***

**Îndrumător: Sudent:**

**Prof . Carmen Negrea Bălăşin Maria Cristina**

**Pîrvulescu Iulia Elena**

Istoricul Versiunilor

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **Versiune** | **Descriere** | **Autor** |
| 15.02.2014 | 1 | Am ales teampleate-ul , obiectele statice şi mobile . Am finalizat prima scena . | Pîrvulescu Iulia Elena |
| 18.02.2014 | 2 | Am facut profesoara sa mearga şi să salute . | Pîrvulescu Iulia Elena |
| 20.05.2013 | 3 | Am ridicat elevii să salute . Aceştia răspund la întrebările profesoarei . Se ridicăşi se asează . | Pîrvulescu Iulia Elena |
| 23.02.3013 | 4 | Am scos o eleva la tablă pentru a răspunde . | Pîrvulescu Iulia Elena |
| 24.02.2014 | 5 | Ora se termină . Proiectul este finalizat. Sunetul soneriei este redat prin apăsarea tastei „space” . | Pîrvulescu Iulia Elena |

**Cuprins**

**Istoricul versiunilor …………………………………………………………………………… 2**

**Cuprins ………….... ……………………………………………………………………………..3**

**Despre Alice 3.1 ……………………………………………………………………………………4**

**Ce este programarea orientate pe obiect ? ……………………………………………6**

**Ora de curs (Introducere)…………………………………………………………………… 7**

**Scenariul ……………………………………………………………………………………………… 8**

**Bibliografie …………………………………………………………………........................ 25**

Despre Alice 3

["Alice este un mediu inovator de programare 3D, mediu care permite realizarea unei animaţii pentru a spune o poveste, jucând un joc interactiv, sau un videoclip .Alice oferă instrumente și materiale de predare și învățare a elementelor de programare pentru elevii de toate nivelurile.  
 Alice este un instrument de predare disponibil *gratuit*,conceput pentru a fi primul contact al elevului cu programarea orientată pe obiect. Acesta permite elevilor să învețe conceptele de programare fundamentale prin crearea de filme animate și jocuri video simple. În Alice, obiecte 3-D (de exemplu: oameni, animale, și vehicule) vor popula o lume virtuală și elevii pot să creeze un program pentru a anima obiectele inserate în scenă."](http://limbajul-c.wikispaces.com/ALICE3)

Mediul de programare inovatoar îi învață pe elevi să programeze cu software-ul de Alice și Java ca ei să se distreze crearea de animații 3D , povești și jocuri video .

Alice 3 include caractere , propuneri anatomice și alte active de artă de la Sims ™ - unul dintre cele mai bune jocuri video de vânzare de PC-uri din toate timpurile . Activele Sims ™ , care au fost donate la Universitatea de Electronic Arts , Inc , transforma personajele mai rudimentare și animații de Alice 2.0 în conținut sofisticat pe care fiecare jucător joc poate recunoaște .  
  
 Alice este un sistem open source obiect-orientat, dezvoltat în ultimul deceniu și oferit gratuit pentru educatori și studenți de la Universitatea Carnegie Mellon .Software-ula fostdezvoltat pentru prima datăde la UniversitateadinVirginia, apoiCarnegieMellon(din 1997), de către un grup de cercetare condus de regretatul Randy Pausch. Acesta dispune de o interfata drag- and-drop , care permite elevilor de a crea medii 3D și le popula cu o mare varietate de obiecte ușor de program și de caractere.  
  
 Aproximativ 15 la suta din colegii și universități utiliză Alice pentru a preda programare . Experții cred că abordarea sa revolutionara ar putea revigora educația informatică în Statele Unite , de la nivel de gimnaziu spre facultate .  
  
 Educatorii vor folosi versiunea beta de Alice 3 din ianuarie pana in mai . Ei vor raporta probleme de software pentru membrii echipei Alice pentru a le ajuta să se pregătească sistemul de eliberare public.

Alice a fost dezvoltat pentru a aborda trei probleme de bază în programele educaționale :   
  
    Cele mai multe limbaje de programare sunt concepute pentru a fi folosite pentru " codul de producție " și , astfel, să introducă complexitate suplimentar . Alice este conceput exclusiv pentru a preda teoria programare fără semantica complexe de limbi de producție , cum ar fi C + + . Utilizatorii pot plasa obiecte din galeria lui Alice în lumea virtuală pe care le-au imaginat , și apoi se pot programa prin glisare și fixare placi care reprezintă structuri logice . În plus , utilizatorul poate manipula camera lui Alice și de iluminare pentru a face îmbunătățiri suplimentare . Alice poate fi utilizat pentru interfețe 3D . Alice este , de asemenea, folosit la mai multe colegii și universități , în Introducere la cursuri de programare .  
  
În studiile controlate de la Ithaca College și Universitatea Saint Joseph uita la elevii cu nici o experiență de programare prealabilă a lua primul lor curs de informatică , clasa medie a crescut de la C la B , și de retenție a crescut de la 47 % la 88 % .

***Cerințe de system***

* Computer desktop sau laptop.
* 1 GB RAM (2 GB sau mai mult este recomandată, dar nu obligatorie)
* Placă grafică minim 512 MB ,cel puțin 1024x768 rezoluție (placa video 3D oferă o performanță mai buna)
* In urma instalarii , alice isi va aloca un spatiu de 600 MB .

Sisteme de operare : -Windows XP

-Windows Vista 32-bit

-Windows Vista 64-bit

-Windows 7 32-bit

-Windows 7 64-bit

-Mac

-Linux

* Instalat Java JDK

# Ce este programarea orientată pe obiect ?

[Programarea orientată pe obiect (Programare Orientată Obiectual) este unul din cei mai importanți pași făcuți în evoluția limbajelor de programare spre o mai puternică abstractizare în implementarea programelor.](http://ro.wikipedia.org/wiki/Programare_orientat%C4%83_pe_obiecte)

[Ea a apărut din necesitatea exprimării problemei într-un mod mai natural ființei umane. Astfel unitațile care alcătuiesc un program se apropie mai mult de modul nostru de a gândi decât modul de lucru al calculatorului. Până la apariția programării orientate pe obiect programele erau implementate în limbaje de programare procedurale (C, Pascal) sau în limbaje care nici măcar nu ofereau o modalitate de grupare a instrucțiunilor în unități logice (funcții, proceduri) cum este cazul limbajului de asamblare (assembler). Altfel spus o problemă preluată din natură trebuia fragmentată în repetate rânduri astfel încât să se identifice elementele distincte, implementabile într-un limbaj de programare.](http://ro.wikipedia.org/wiki/Programare_orientat%C4%83_pe_obiecte)

[O mare problemă a programării procedurale era separarea datelor de unitățile care prelucrau datele(subrutinele), ceea ce făcea foarte dificilă extinderea și întreținerea unui program. Astfel s-a pus problema ca aceste două entități (date și subrutine) să fie grupate într-un anumit mod, astfel încât subrutinele să "știe" în permanență ce date prelucrează și, mai mult decât atât, ele să formeze un modul, adică o unitate care separă implementarea de interfață, ceea ce implică posibilitatea refolosirii codului. A apărut astfel conceptul de clasă. Clasa realizează, în speță, ceea ce am văzut mai înainte: grupează datele și unitățile de prelucrare a acestora într-un modul, unindu-le astfel într-o entitate mult mai naturală. Deși tehnica se numește "Programare Orientată Obiectual", conceptul de bază al ei este Clasa. Clasa, pe lângă faptul că abstractizează foarte mult analiza/sinteza problemei, are proprietatea de generalitate, ea desemnând o mulțime de obiecte care împart o serie de proprietăți.](http://ro.wikipedia.org/wiki/Programare_orientat%C4%83_pe_obiecte)

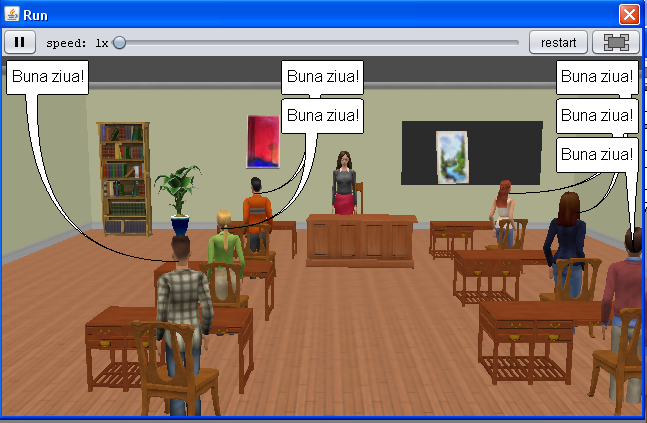
# Ora de curs

# *(Introducere)*

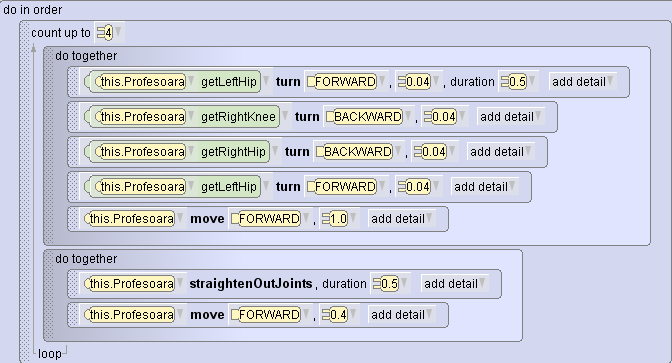
Proiectul se poate rezuma in cele trei cuvinte din care este format titlul. Acesta prezintă o ora de curs obisnuită ce se desfasoară fără evenimente neprevăzute

Scenariul :

**Scena 1:** Profesoara intră in clasă. După ce salută , elevii se asează**.**

****

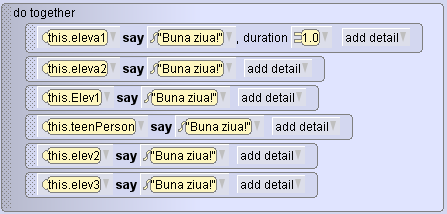
Pentru a face profesoara să meargă am folosit secvența de program :

****

Pentru a salute elevii am folosit secvența :



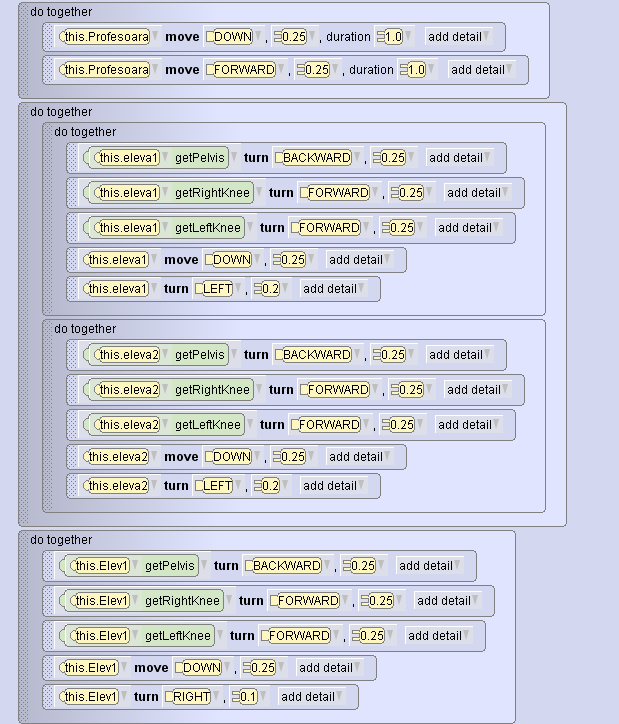
Pentru a salute profesoara am folosit secvența :

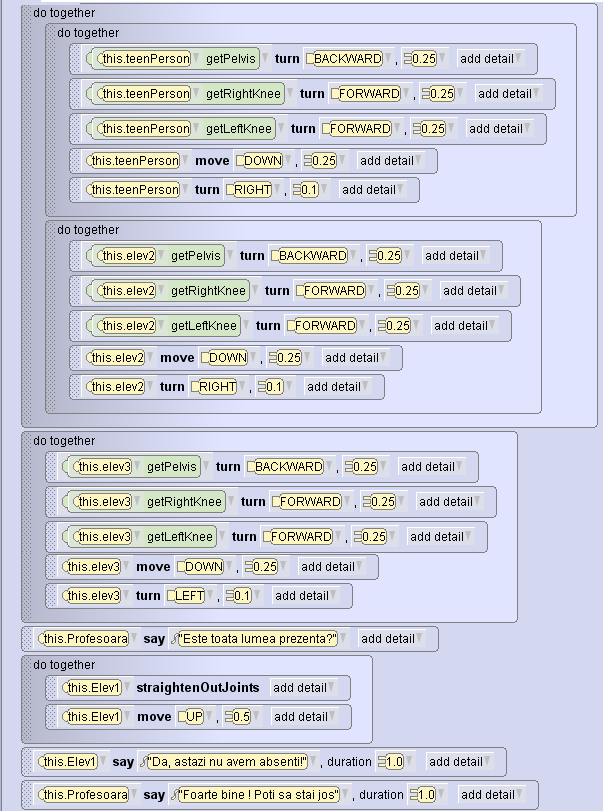


**Scena 2** : Profesoara se intereseaza de prezență .

****

Pentru a realiza aceasta scena am folosit secvențele:

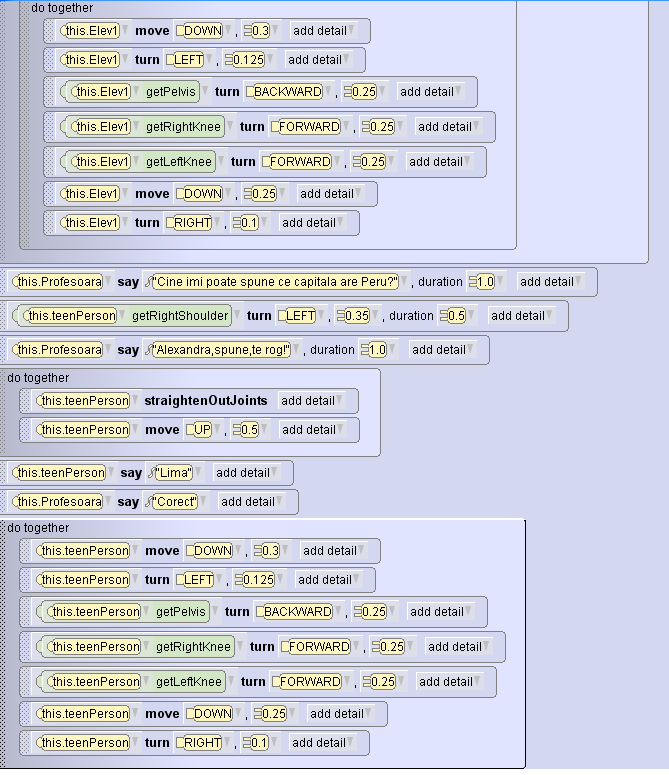




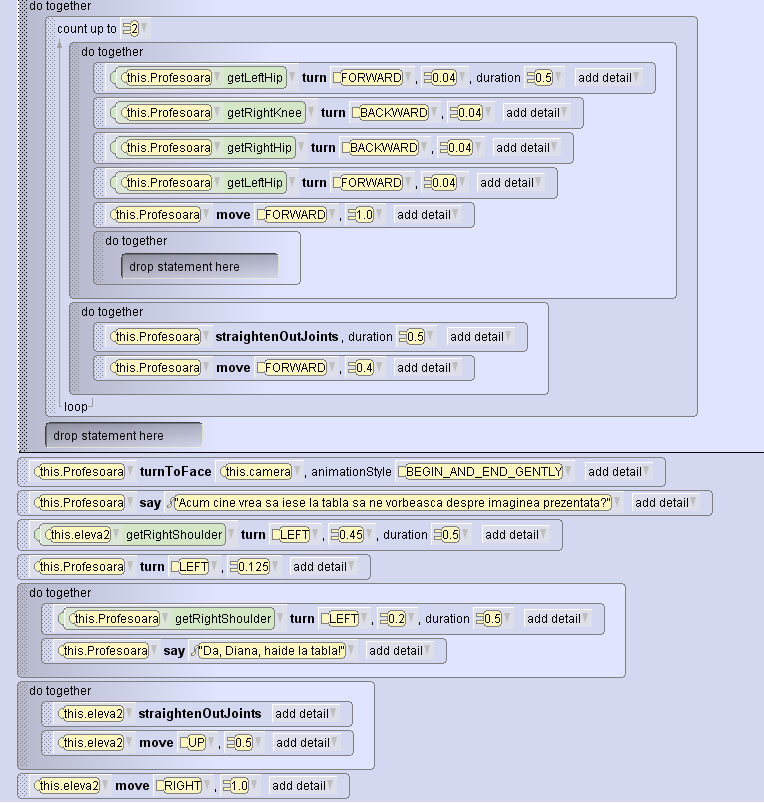
**Scena 3 :**Elevii răspund la intrebările profesoarei , iar o elevă este scoasă la hartă.

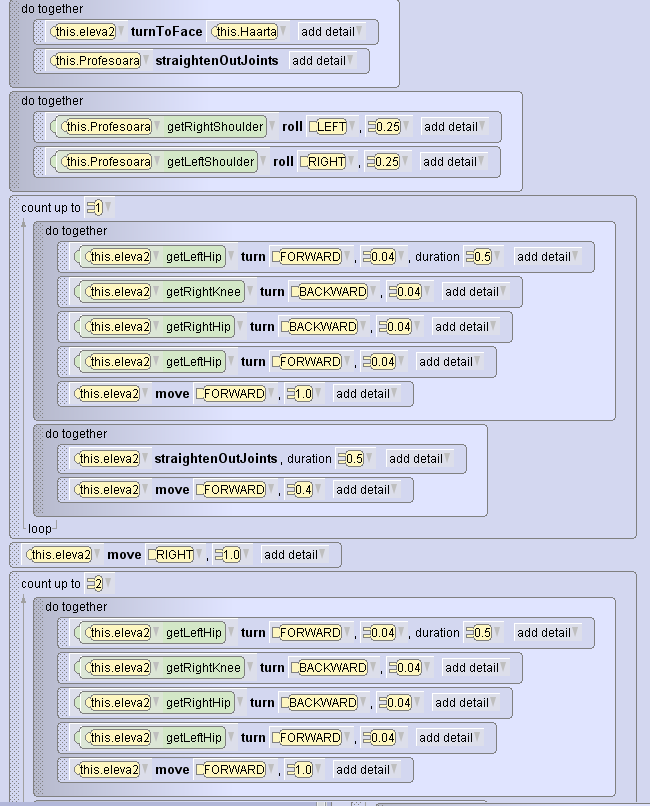


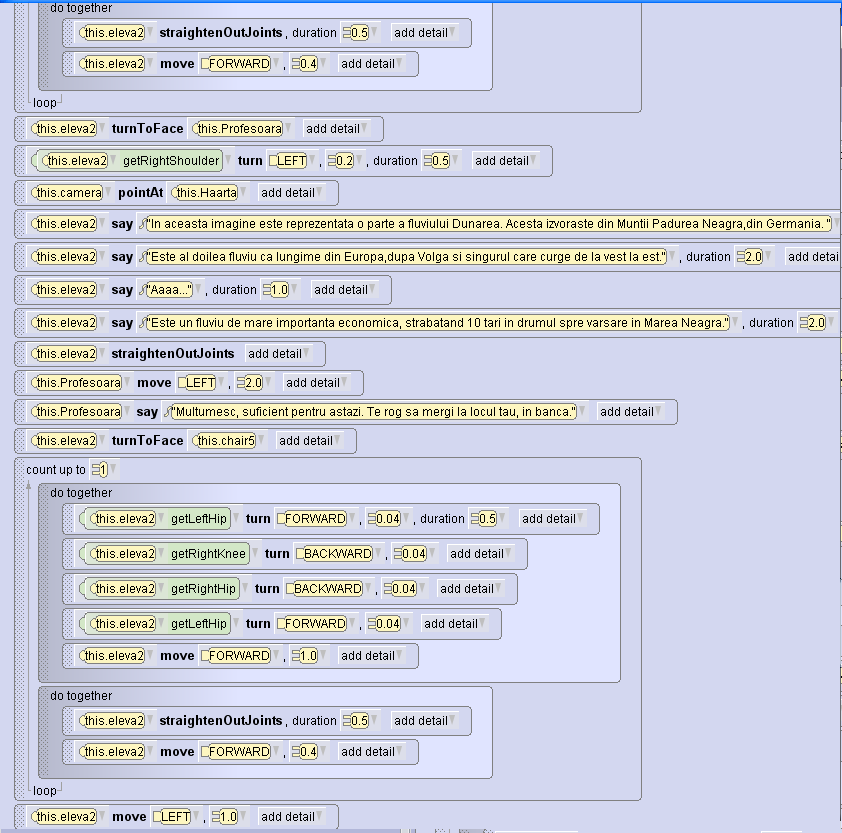
Pentru a realiza aceasta scena am folosit secvențele:

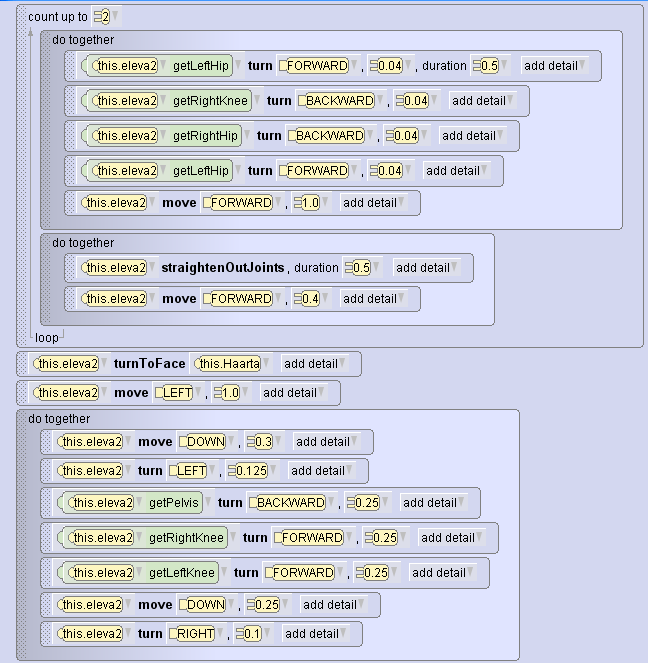
****

****

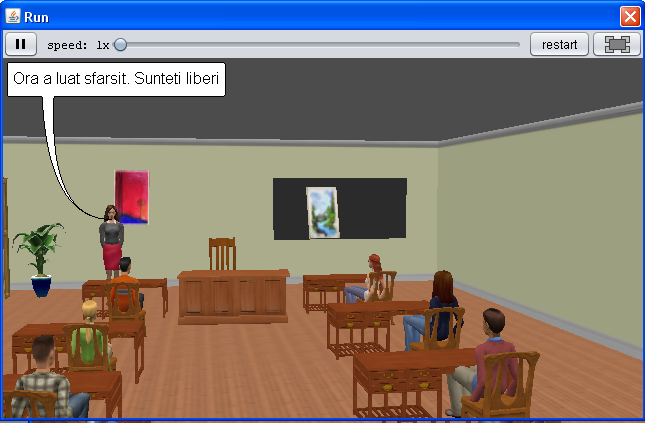
****

****

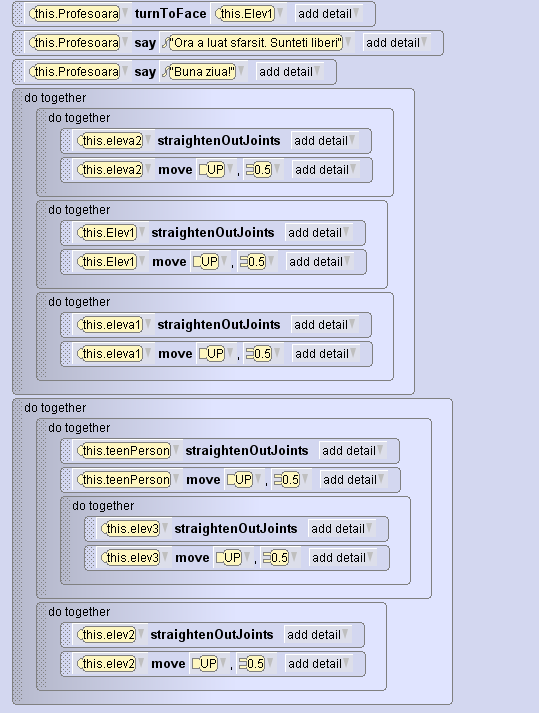
****

****

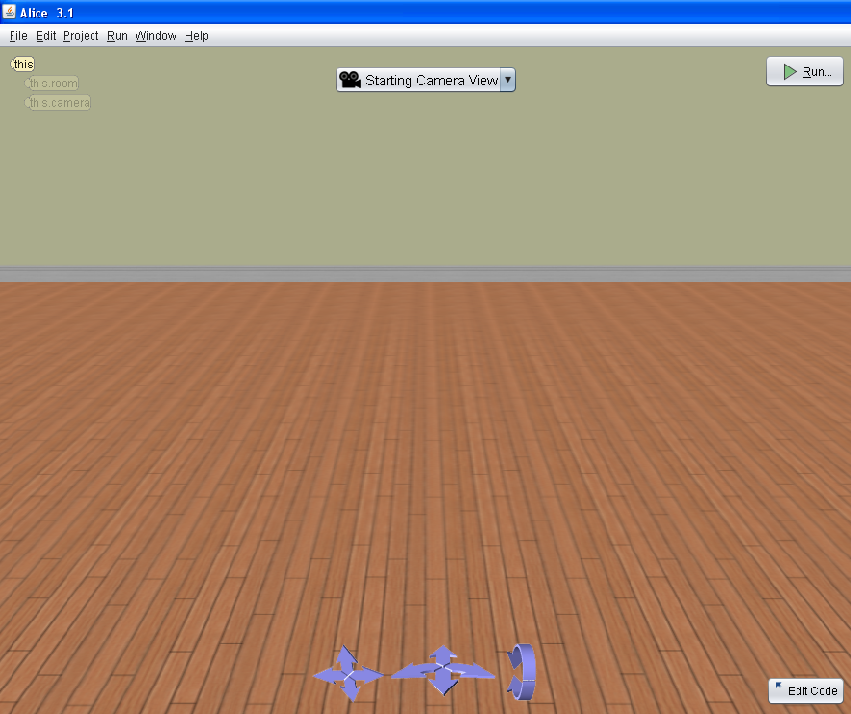
**Scena 4 :**Clopoțelul sună , iar ora se termină .



Pentru a realiza aceasta scena am folosit secvențele:

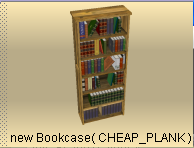


**Templeate :**Room



**Obiecte statice :**

* **Furniture :**

****

****

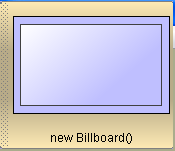
* **Plants :**

****

* **Painting Canvas :**



* **Shapes:**

****

**Obiecte mobile :** Bipped classes

* New Adult

****

* new Teen



Bibliografie :

[**http://limbajul-c.wikispaces.com/ALICE3**](http://limbajul-c.wikispaces.com/ALICE3)

[**http://www.alice.org/index.php?page=what\_is\_alice/what\_is\_alice**](http://www.alice.org/index.php?page=what_is_alice/what_is_alice)

[**http://en.wikipedia.org/wiki/Alice\_%28software%29**](http://en.wikipedia.org/wiki/Alice_%28software%29)

[**https://www.cmu.edu/homepage/computing/2009/winter/alice-3-software.shtml**](https://www.cmu.edu/homepage/computing/2009/winter/alice-3-software.shtml)

[**http://ro.wikipedia.org/wiki/Programare\_orientat%C4%83\_pe\_obiecte**](http://ro.wikipedia.org/wiki/Programare_orientat%C4%83_pe_obiecte)